

Meno:

Výbava:

Výdrž:

Vnútro:

(rozdeliť 7 bodov, minimálne jeden do každého)

Šťastie:

Strach:

(ľubovoľné rozumné číslo,obe rovnaké)

Vec, ktorá ma okolí Zámku najviac desí:

Dôvera:

Frigidná suka – mechaniky

Rozprávanie: Všetko sa musí rozprávať v minulom čase – rozprávame príbeh, ktorý sa dávno udial.

Hody: Hodí sa určený počet kociek, odložia sa všetky 5 a 6, spočítia sa. Kto mal viac, uspel. Ak majú obaja rovnako, nastáva prerušenie – situácia sa skomplikuje, ale nevyrieši.

Kráľovná: má dve prekážky: Ľad a Mágia. Tieto sú na začiatku určené rozprávačom.

Kapitola 1: Krajinou

Prekážky: Viaceri postav sa môže rozhodnúť si dôverovať a spolupracovať na prekonaní prekážky – za všetkých hádze iba jeden, s dodatočnou kockou za každú inú postavu, ktorá mu dôveruje. Každému páru, ktorý si navzájom dôveroval, sa zvýšia vzájomné hodnoty dôvery o jedna. Ak takýto spoločný pokus neuspeje, automaticky sa všetkým zúčastneným zvýší strach jedna.

Pri prekonávaní prekážok hádze hráč proti jeho Strach + Kráľovnín Ľad.

Sám si vyberá, ako presne sa pokúša prekážku prekonať (a ktorý atribút sa na to teda použije).

- **Použije výbavu:** Ak bude pokus neúspešný, môže vybavenie znížiť o jedna namiesto zvýšenia strachu. Ak pri hode nastane prerušenie, výbava sa automaticky zníži o jedna.
- **Použije výdrž:** Žiadne zvláštne udalosti – výdrž je predsa základ úspechu.
- **Použije vnútro:** Číselná hodnota prekážky sa zdvojnásobí. Ak uspeje, vnútro sa zvýší o jedna.

Ak hráč uspeje, rozprávač porozpráva, ako uspel. Ak hráč neuspeje, má na výber:

- **Priznat si porážku:** hráč porozpráva, ako neuspel, a jeho štästie sa zvýší o jedna
- **Pokúšať štästie:** hráč hodí svoje štästie proti atribútu, ktorý sa snaží použiť + Kráľovnina Mágia. Ak zlyhá, tak neuspel a rozprávač porozpráva, ako presne neuspel. Ak uspeje, tak sa všetkým postavám zníži strach o jedna a hráč porozpráva, ako sa všetko obrátilo na dobré. Každá 6, hodená pri tomto pokuse, presunie jeden bod zo štästia do výbavy (a hráč popíše, čo pekného našiel)

Body príbehu: Postup postáv krajinou okolo Zámku sa meria bodmi príbehu.

- **Úspešné prekananie prekážky:** dostane lenko bodov príbehu, kolko má strach
- **Prerušenie alebo Priznanie si porážky:** Body príbehu sa nedávajú ani neberú
- **Úspešné pokúšanie štästia:** dostane lenko bodov príbehu, kolko má štästie (po znížení o nájdenú výbavu)
- **Neúspešné pokúšanie štästia:** stratí jeden bod príbehu

Desivé veci: Keď postava stretnie Vec, ktorá ju najviac desí, automaticky sa jej zvýší strach o jedna, a má prvú príležitosť prekážku prekonať.

Prekonanie strachu: Hráč môže kedykolvek znížiť vnútro o jedna, aby znížil strach o jedna.

Prekonanie krajinu a príchod ku Zámku: Keď hráči dokopy nazbierajú (súčet ich počiatocného strachu + Kráľovnín Ľad + Mágia), odovzdávajú všetky body príbehu a dostali sa ku Kráľovnimu Zámku.

Kapitola 2: Kráľovnín Zámok

Prekonanie múrov: Najprv sa každá postava musí dostať cez mury. Môžu sa pokúšať každý sám, alebo dôverovať niekomu, že im dnu pomôže.

Hádze sa: Vnútro (+ prípadné kocky za dôverovanie) proti Ľad + Mágia. Neúspechy nemajú vplyv, ani sa nedá pokúšať štästie.

Hľadanie Kráľovnej: Roly Ľadu a kúzelsú vymenené (prekážky sú strach + kúzla, štästie je [Atribút] + Ľad). Body príbehu zbiera každý hráč samostatne. Kto prvý nazbiera dvojnásobok počtu bodov, ktorý postavy nazbierali v prvej kapitole, prvý nájde Kráľovnú.

Rozdrobenie skupiny: Odteraz sa hráči altermajú vo scénach, vo smere hodinových ručičiek. Každá postava má samostatnú scénu. Kým niekomu dôveruje, je s ním v skupinke (a táto druhá osoba tak tiež dostáva z jeho scény body príbehu). Druha môže kedykolvek opustiť (vzájomná dôvera sa tak zníži o jedna). Po vzájomnom súhlase sa môžu dve postavy počas púte zámkom znova stretnúť (a následne jedna druhu opäť opustí, atď.).

Zrada: Pred hráčovým hodom môže ktorokoľvek iný vyhlásiť, že zrádza jeho dôveru (aj keď je práve v inej časti zámku). Popíše, ako sa toto prejaví, a zníži (jednostranne) svoju dôveru voči postihnutému. Každý bod, o ktorý svoju dôveru zníži, stáča postihnutému prekážku o jednu kocku.

Kapitola 3: Dvorenie

Prichod do Kráľoviných komnát: Kto prvý nazbieral dostatok bodov, dostal sa do Kráľoviných komnát ako prvý, a hneď má ďalšiu scénu.

Odteraz sa budú scény altermňovať proti smeru hodinových ručičiek.

Dvorenie: Hráč popíše, ako sa jeho postava snaží „obmäkčiť“ Kráľovnú - vnútro + dôvera (všetka, čo ostala) + Mágia proti strach + štästie + Ľad. Ostatní môžu veselo zrádzať podľa chute. Ak pokus uspeje, Kráľovnino srdce sa roztopí, a kliačka je zlomená.

Oneskorenci: Ostatní na príchod na scénu už potrebujú iba jeden úspešný hod (bez ohľadu na to, kolko bodov príbehu získali). Potom, keď na nich opäť príde rad, môžu sa aj oni pokúšať Kráľovnej dvoriť.

Úsvit: Posledná postava prichádza do komnát tesne pred úsvitom – každý (vrátane posledného) má ešte jeden pokus „obmäkčiť“ Kráľovnú. Ak ani tieto neuspejú, slnko už začína vykúkať nad obzorom, a treba zo Zámku utekuť, čo nohy stačia

Epilóg: Útek

Utekajte!!! Každá postava má jeden pokus o útek. Výdrž vs. Ľad + Mágia. Kto sa pokúsi a neuspeje, zamotal sa v zámku a je zakliaty navždy.

Teraz alebo nikdy: Namiesto úteku sa môže postava pokúsiť „ešte raz, naposledy“ obmäkčiť Kráľovnú - vnútro + dôvera vs. strach + štästie (Ľad ani Mágia v tomto poslednom pokuse nehrájú rolu).